
GUÍA OFICIAL FIFA09 PARA Wii Y NINTENDO DS
Guía realizada por Nintendo para Electronic Arts
EA SPORTS
FIFA 09
ALL-PLAY
Movimientos + Regates + Modos de Juego + Tácticas y formaciones

SUMARIO





FIFA09 All Play versión Wii

La saga futbolera de EA Sports regresa a Wii por todo lo alto. Y para que no pierdas detalle de todo lo que incluye esta nueva edición, hemos preparado una completa guía que te hará disfrutar al máximo este juegazo. En las páginas siguientes encontrarás información precisa sobre modos de control, opciones de juego, así como consejos, tácticas y estrategias avanzadas para formar un equipo capaz de ganar a cualquiera.

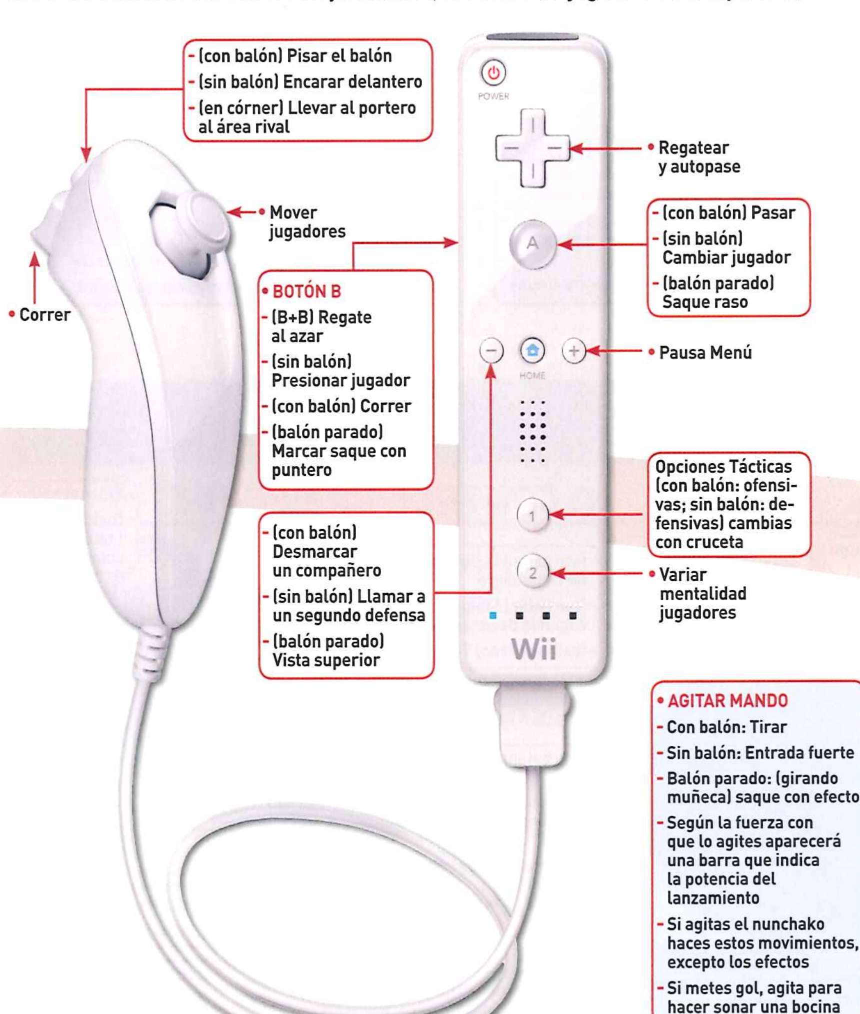
OPCIONES DE CONTROL

Por primera vez, tanto los jugadores más veteranos como los debutantes van a disponer de un control a su medida. Y es que FIFA09 incluye seis tipos de manejos distintos, divididos en tres tipos de modos, que incluso se pueden combinar dentro de un mismo partido multijugador. ¡Ahora sí que todos tenemos las mismas oportunidades de ganar!

MODO AVANZADO

MANDO Y NUNCHAKO

Es el modo de control más completo. Aquí te mostramos los botones que puedes usar. En pantalla aparecerá un puntero que indica el lugar al que se dirigirá el pase. Diferenciamos también las acciones con y sin balón, así como las jugadas a balón parado.



• AGITAR MANDO
- Con balón: Tirar
- Sin balón: Entrada fuerte
- Balón parado: (girando muñeca) saque con efecto
- Según la fuerza con que lo agites aparecerá una barra que indica la potencia del lanzamiento
- Si agitas el nunchako haces estos movimientos, excepto los efectos
- Si metes gol, agita para hacer sonar una bocina

SÓLO MANDO

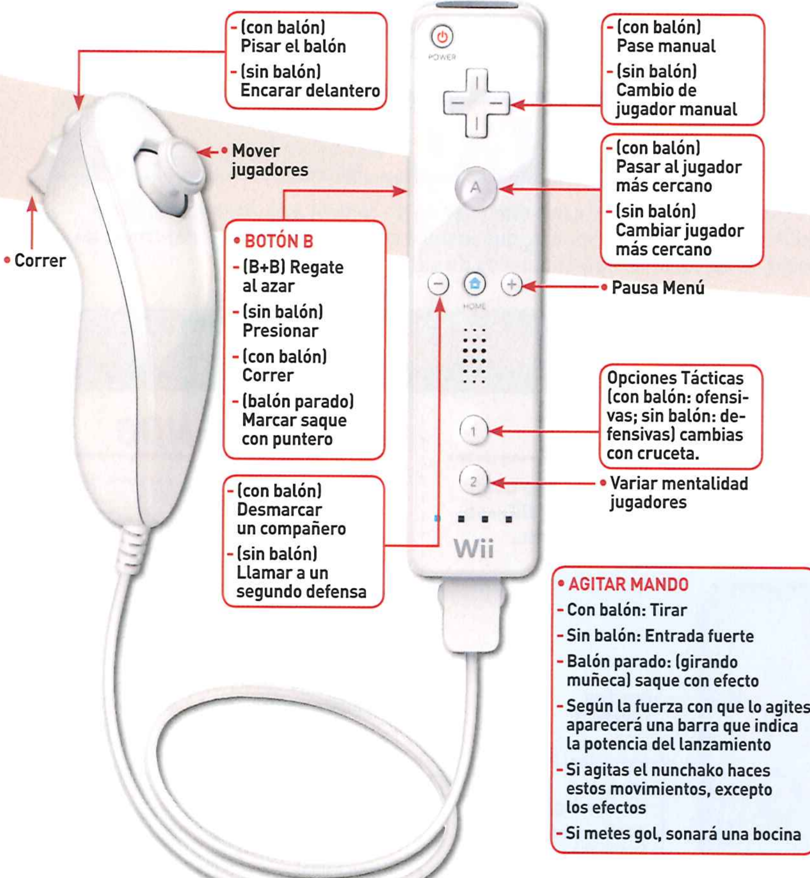


• BOTÓN B
- (B+B) Regate al azar
- (con balón) Mover al jugador donde apuntes con el puntero.
- (balón parado) Marcar saque con puntero

• AGITAR MANDO
- Con balón: Tirar
- Sin balón: Entrada fuerte
- Balón parado: (girando muñeca) saque con efecto
- Si metes gol, sonará una bocina

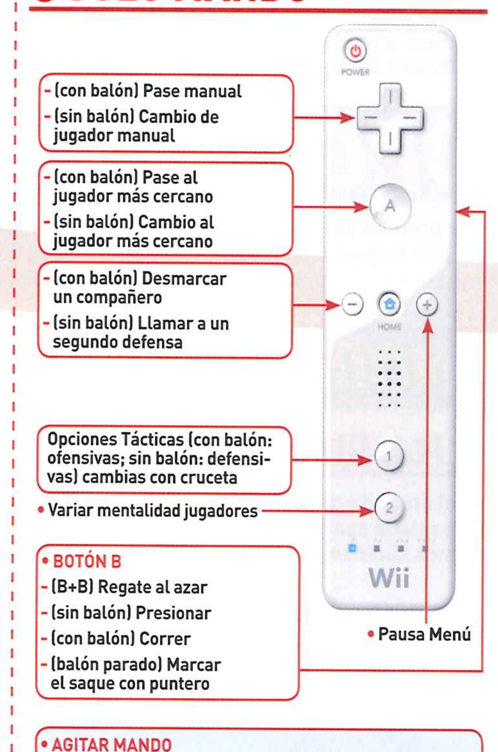
MODO ALL PLAY

MANDO Y NUNCHAKO



• AGITAR MANDO
- Con balón: Tirar
- Sin balón: Entrada fuerte
- Balón parado: (girando muñeca) saque con efecto
- Según la fuerza con que lo agites aparecerá una barra que indica la potencia del lanzamiento
- Si agitas el nunchako haces estos movimientos, excepto los efectos
- Si metes gol, sonará una bocina

SÓLO MANDO



• AGITAR MANDO
- Con balón: Tirar
- Sin balón: Entrada fuerte
- Balón parado: (girando muñeca) saque con efecto
- Si metes gol, agítalo para hacer sonar una bocina

MANDOS CLÁSICOS

CONTROL CLÁSICO



- L+A: disparo ajustado
- L+B: pared
- L+X: pase en profundidad por alto

- R: Correr
- ZR: Pisar el balón
- ZL + ZR: Dejar pasar el balón
- ZL+A: Vaselina

CONTROL GAMECUBE

- Pisar el balón
- (balón parado) Llamar a un compañero

• Correr

- (con balón) Desmarcar un compañero
- (con balón) Llamar a un segundo defensa (mantén)
- (balón parado) Tiro raso

Menú Pausa

• Mover jugadores y efecto a balón parado

- (con balón) Tirar
- (sin balón) Presionar

• Opciones tácticas ofensivas (+L: defensivas)

• Regates y autopase

- (con balón) Pase en profundidad
- (sin balón) Saca al portero

- (con balón) Pasar en corto
- (sin balón) Cambiar jugador

- (con balón) Pasar largo
- (sin balón) Entrada fuerte

- L+B: disparo ajustado
- L+Y: pase en profundidad por alto
- L+A: pared
- L+Z+B: vaselina

REGATES Y MOVIMIENTOS ESPECIALES

Si tienes el mando clásico (o de Gamecube), los regates se hacen con el stick derecho. Si juegas con el de Wii, entonces tienes que hacerlos con la cruceta en modo Avanzado. Sigue las instrucciones que te proponemos a continuación para ejecutar cada movimiento... y lucirte.

BICICLETA

Dos veces hacia delante.

RECORTE PISÁNDOLA

Dos veces hacia la izquierda o derecha (del jugador).

CONTROL ORIENTADO

Mantén una dirección antes de que recibas el pase.

SOMBRERITO DE TACÓN

De abajo/arriba hacia delante.

ENSEÑARLA

Adelante, atrás y adelante (comienzas un autopase, pero la controlas).

AUTOPASE DE TACÓN

Atrás, adelante y atrás.

RECORTE

De adelante hacia abajo/arriba.

"ROULETTE" (GIRO COMPLETO)

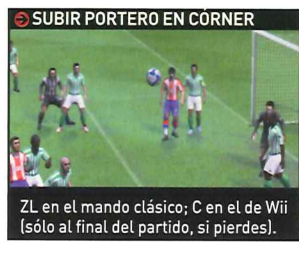
De atrás hacia arriba/abajo.

AMAGAR

Pulsa el botón de tiro y acto seguido pulsa otra dirección y el de pase.

CARRERA IMPULSANDO EL BALÓN

Mantén pulsado hacia delante mientras corres.

SUBIR PORTERO EN CÓRNER

ZL en el mando clásico; C en el de Wii (sólo al final del partido, si pierdes).

SACAR PORTERO

X en el mando clásico; Y en el mando de Gamecube.

DISPARO AJUSTADO

Mantén L mientras chutas (sólo con mando clásico y Gamecube).

VASELINA

Mantén ZL en el clásico; y Z+L en el de Gamecube (mientras chutas).

PASAR AL SIGUIENTE JUGADOR

Mantén pulsado el botón de pase (sólo con mando clásico).

FIJAR AL ATACANTE

En defensa, pulsa ZR en el clásico; Z en el de Gamecube; C en el de Wii.

EFECTO EN LAS FALTAS

Gira el mando al chutar, o pulsa una dirección con stick izquierdo en clásico/NGC.

LLAMAR A UN COMPAÑERO

Pulsa ZR en el mando clásico; Z en el de Gamecube; Z en el nunchako.

TIRO DEL COMPAÑERO 1

Mantén ZR en el clásico; Z en el de Gamecube; Z en el nunchako.

TIRO DEL COMPAÑERO 2

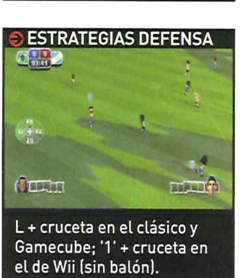
Mantén C en el mando de Wii mientras chutas. El primer lanzador amagará el disparo.

MOVER AL COMPAÑERO

Mantén ZR en el clásico; Z en el de NGC; Z en el nunchako, y mueve el stick izquierdo.

ESTRATEGIAS ATAQUE

Cruceta en el clásico y en el de Gamecube; '1' + cruceta en el de Wii (con balón).

ESTRATEGIAS DEFENSA

L + cruceta en el clásico y Gamecube; '1' + cruceta en el de Wii (sin balón).

PISANDO EL BALÓN

Mantén Z pulsado mientras te mueves con el stick.

MENTALIDAD DE EQUIPO

Z+R (NGC), ZR (Clásico) y '2' (Wii). Cambias entre neutral, atacante y defensiva.

DISTRAER EN PENALTIS


El portero puede hacer diferentes aspavientos moviendo el stick derecho.

MODO FUTii

En este modo, que es casi otro juego dentro de FIFA09, vas a vivir partidos de fútbol únicos, con las grandes estrellas del balompié vistas con otros "ojos". Además de penaltis, malabarismos y futbolín, esta edición incluye un partido 8 contra 8 en el que vas a pasar los ratos más divertidos con tu Wii. Mira nuestros consejos y además de reírte, ganarás a tus rivales.

JUEGOS DE MiiS

PARTIDOS 8 CONTRA 8

Tras acceder a esta opción, eliges tu equipo entre **10 selecciones nacionales**. Cada una está representada por sus diferentes estrellas... en forma de Mii. Sí, los Miis son los auténticos protagonistas, simpáticos "cabezones" capaces de convertir el partido más serio en un "correcalles", con risas y espectáculo garantizados. ¿Cómo son estos partidos 8 contra 8? Os contamos algunos detalles a continuación:

•Los controles: No varían con respecto a los demás modos, de forma que podemos elegir cualquiera entre los seis disponibles.

•El "estadio": Se juega en un campo más pequeño del reglamentario, con lo que es fácil plantarse en la portería rival. De hecho está en mitad de un parque de atracciones.

•Los movimientos: La física de los Miis es diferente a la de los jugadores "tradicionales". Se desplazan con dinamismo y suavidad, pero tienden a chocarse entre sí. Los disparos impresionan con sus efectos. Úsalos para dar caña al rival.

•Duración: Elige entre 2 y 5 minutos por cada parte.

•Dificultad: Tres niveles.

•Cámaras de juego: Lateral, Fondo y Jugador.

•Multijugador: Piques totales a cuatro máximo, con posibilidad de diferentes tipos de control.

ALGUNOS CONSEJOS:

•El tamaño de los jugadores y el campo hace más difícil pasar en profundidad. Prueba a chutar más a menudo, puesto que cualquiera logra tiros superpotentes.

•Todos juegan igual de bien y no se cansan, así que no te preocupes por quién la tiene (salvo el capitán) ni por dar largas carreras.

•Los porteros paran mucho, pero no retienen bien el balón. Estate muy atento al rechace.








CECH (REP. CHECA)


DE ROSSI (ITALIA)


QUARESMA (PORTUGAL)


BARNETTA (SUIZA)


HIGUAÍN (ARGENTINA)

FUTBOLÍN

El futbolín regresa a FIFA con novedades respecto a la edición anterior. Por ejemplo podemos elegir entre futbolines de un sólo portero o de tres, cada uno de ellos en tres opciones distintas: clásico, internacional y Ronaldinho. Además, la nueva opción "multibalón" pone en juego hasta 3 bolas a la vez sobre la mesa... Los balones 'especiales' aparecen cada pocos segundos y tienen distintas características: el 'aplastante' es más pesado y lento de lo normal, mientras que el 'sigiloso' se hace invisible.

Podemos elegir la duración de los partidos, el número de goles o minutos para acabar el juego, o el número de victorias necesarias para proclamarse campeón.

Para mover las barras adelante y atrás, usa el stick del nunchako o la cruceta analógica. Para girar a los jugadores sólo tienes que hacer lo propio con el mando. Además, puedes jugar contra la CPU o con hasta 3 amigos.



PENALTIS



Tanto lanzar como parar se hacen moviendo el mando en la dirección deseada. Sin embargo, también puedes chutar rebotando en la pared si mantienes A.

El objetivo es acertar a los paneles con mayor puntuación. Además, admite un multijugador muy completo, de hasta cuatro jugadores, en el que podemos elegir entre partidas clásicas o eliminatorias, decidir la habilidad del portero, el tiempo de cada ronda, o que haya o no iconos especiales como la herradura o el rayo. El portero puede ser la CPU, que se turnen los jugadores, o que no haya.

ALGUNOS CONSEJOS:

- Cuando la CPU controle al portero, prueba a chutar hacia donde no quieres. Él la parará pero dejará libre el otro lado.
- En multijugador, alterna tiros normales con el rebote en la pared (manteniendo A) ¡y no sabrá cuándo tirarse!

MALABARISMOS

Si creías que eso de dar "toquecitos" era sólo cosa de "cracks" brasileños, prepárate para ver de lo que es capaz tu Mii.

Simplemente tienes que seguir las indicaciones que van apareciendo en pantalla: agita el mando, muévelo en diferentes direcciones, pulsa los botones B o A... o todo junto, según se nos muestre en pantalla... Eso sí, habrá que hacerlo en el momento oportuno o se te caerá la pelota y perderás el turno.

En este modo también pueden participar hasta cuatro jugadores turnándose. ¿A que no sabes que hay un truco para fastidiar al rival? Junto al icono del Mii que espera turno, aparecerá un balón. Si mueves con rapidez el mando como indican las flechas, irás 'inflando' el balón rojo. Inmediatamente aparecerá en juego uno de los cuatro balones especiales: hiperbalón, balón misterioso, balón retardo o balón pluma. Es eliminatorio, así que ¡pon en apuros al resto!




RONALDINHO (BRASIL)


ROONEY (INGLATERRA)


ALTIDORE (EE.UU.)


RIBERY (FRANCIA)


KURANYI (ALEMANIA)

MODO MÁNAGER

El Modo Mánager es la opción más completa del juego. Además de disputar todos los partidos de las campeonatos en los que nos clasifiquemos (Liga, Copa del Rey, competiciones europeas), nos permite gestionar nuestro club tomando el control de un sinfín de variantes: desde la pretemporada hasta los precios de las entradas o los fichajes. Pero ojo, la directiva es exigente.

OPCIONES DE GESTIÓN

PUBLICIDAD Y CONTRATOS

Tras crear al mánager, lo primero que tenemos que hacer es firmar el contrato con nuestro futuro patrocinador. Hay hasta 6 opciones para elegir. Según el nivel de nuestro club y de la empresa que contratemos, los beneficios variarán. Además, cada espónsor incluye "bonus" para aumentar los ingresos. Los beneficios que podemos conseguir por publicidad dependerán de varias cosas:

- La cantidad de partidos jugados.
- Bonus de lealtad al espónsor (cuantos más años firmes con el mismo, más te ofrecerán).
- La posición en Liga.
- La fase de cada competición en la que nos eliminen (cobras más si llegas a la final de UEFA que si te quedas en cuartos).

CANTERA

Cualquier equipo que aspire a ser de los "grandes" necesita cuidar su futuro, y en este caso dependerá de nosotros. Cuando te metas en la cantera, podrás ver algunas jóvenes promesas y decidir si quieres subirlas al primer equipo y hacerles un contrato en firme. Un comunicado del club avisará de que "el chaval" está preparado, aunque su nivel al principio será bastante bajo. Dale tiempo, nadie nace siendo una estrella, ¿verdad Fernando Torres?

ENTRENADORES

En esta edición contamos con la posibilidad de tener especialistas que se encarguen de mantener en buena forma a tu equipo. Hay entrenadores de porteros, otros específicos para delanteros... Según su calidad, cada entrenador puede aumentar la salud y la forma de los integrantes de la plantilla que él controle. Por defecto, la plantilla de preparadores está contratada cuando te haces cargo del equipo, pero después podrás decidir con cuáles de ellos quieres quedarte o de quién prescindir en función de tu presupuesto y necesidades.

HISTORIAL COMO MÁNAGER

En total podemos enlazar hasta 15 temporadas. Si para entonces no eres una estrella... ¡mejor empieza otra vez desde cero! En este apartado podemos consultar nuestro "currículum" y el puesto que hayamos obtenido en todas las competiciones disputadas, además de todos nuestros datos personales.

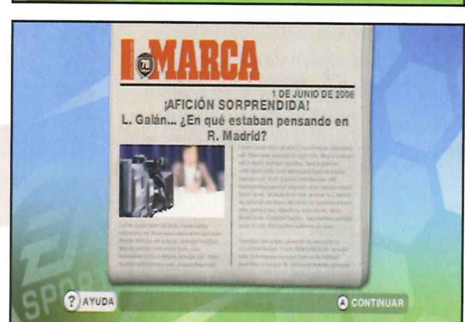
EXPECTATIVAS DEL CLUB

Esto es la lista de objetivos, lo que los responsables del equipo esperan que consigamos durante la temporada. Según el equipo en que estés, te exigirán una posición en Liga, Copa o alguna competición internacional.

Los objetivos de un conjunto grande como el Real Madrid o el Barcelona no son los mismos que los de un recién ascendido, que se conformará con mantenerse en primera. Cumplir alguno de estos objetivos resulta imprescindible para poder seguir al frente del equipo. Pero tranquilo, que no te "echarán" a mitad de temporada.

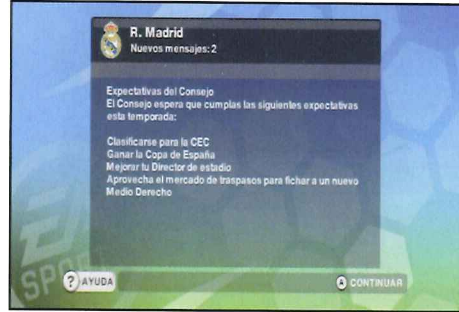












OPCIONES DE PLANTILLA

EQUIPO

Aún no te habíamos dicho lo más básico: tu papel como entrenador comienza por decidir el once inicial. Para ayudarte, es posible comparar las habilidades y el estado de forma de cada jugador al mismo tiempo que seleccionas a los 11 mejores.

Es exclusivo del mánager que las plantillas envejezcan cada año y también que puedan aumentar o disminuir sus habilidades. Los futbolistas más jóvenes irán ganando forma y experiencia, mientras que los que pasen de 30 años irán perdiendo facultades.

Al principio te encuentras con un once titular automático, que no se cambia salvo sanciones por tarjeta o lesión, así que podemos encontrarnos con un equipo exhausto si no hacemos los cambios necesarios antes de cada partido.

EDITOR DE DORSALES

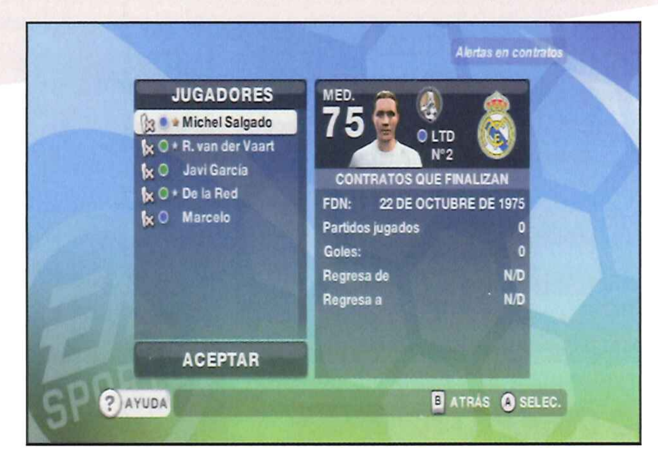
Como mánager, una de tus funciones será repartir los dorsales a cada jugador (si no estás de acuerdo con los que se reparten de inicio). Para cambiarlos, elige uno y selecciona el jugador que quieres que lo luzca. Si ya lo tiene otro, automáticamente se cambiará por el suyo.

CONTRATOS DE JUGADORES

Mediante esta opción, podemos renovar el contrato de nuestros futbolistas, decidir su sueldo, los años de duración y la claúsula de rescisión. También podemos elegir bonus especiales en función de los goles que marque un delantero o la imbatibilidad de un guardameta o la defensa.
El propio juego se encargará de recordarnos cuándo está a punto de finalizar un contrato. A veces, convencer a un jugador para que renueve será uno de los objetivos que nos marque la directiva.

TRASPASOS

¡Qué bien, llega la hora de fichar! En FIFA09 sólo podrás hacer traspasos en los mercados de pretemporada e invierno. Para fichar puedes optar por abordar al club (hablar con el jugador de otro equipo), o "enviar" un ojeador a localizar jugadores según las características que le demos. Ojo con lo que te gastes: un jugador demasiado caro puede arruinarte.



OPCIONES DE ESTADÍSTICAS

TABLAS DE CLASIFICACIÓN:

Aquí puedes encontrar toda la información sobre tu plantilla y las competiciones en las que participas. Siempre estarás enterado de los puntos, goles, partidos ganados y perdidos y, cómo no, la posición que ocupa tu equipo.

TABLA DE LÍDERES:

Aquí podrás observar de forma detallada las estadísticas de los jugadores más destacados de la liga: máximos goleadores, porteros que menos goles hayan encajado, jugadores más amonestados y mejores pasadores.

ANTES DEL PARTIDO:

Antes de disputar el próximo partido, podrás seleccionar el once titular, las tácticas de equipo y, además, dos opciones nuevas:

- **Simular partido**

Puedes dejar que el partido se desarrolle de forma automática, sin que tú manejes a los jugadores. Hay dos tipos de simulación: rápida y visual. En la rápida nos basta con conocer el resultado del encuentro y sus estadísticas; en la visual, se nos informa de cada jugada por medio de textos que van apareciendo en la pantalla. En la simulación visual sí podemos intervenir: hacer cambios, variar la estrategia o tomar los mandos del partido (y los jugadores) en cualquier momento.

- **Precio de la entrada**

Siempre que juguemos como equipo local, podremos seleccionar el precio de las localidades. Puede ser alto, medio y bajo. Acertar con la más apropiada dependerá de la expectación que levante el club contra el que vayamos a jugar. Contra un Barcelona o un Milan, ponlas altas; contra un segunda, o un equipo poco interesante, baja el precio para hacer que se llene. Presta atención, el precio de las entradas se queda por defecto en el último que pusiste. Así que si te pasaste por lo alto, y llega un rival menos conocido, no olvides modificarlo.

COMENTARIOS:

Es habitual que, después de cada partido, los periodistas nos pregunten sobre algún aspecto de la situación del club, o que tengamos que decidir asuntos como días libres o planificación de entrenamientos. El juego nos dará a elegir entre tres posibles respuestas. Sé listo y ten en cuenta que lo que respondas afectará a la moral de los jugadores o a nuestro carisma (si eliges apuntarte a la fiesta de Robinho, tu prestigio caerá por los suelos).





EQUIPOS Y MODOS DE JUEGO

Esta edición incluye más de 500 equipos entre clubes y selecciones nacionales, con sus jugadores reales. Los torneos se pueden jugar cada uno por su lado (una Liga, un campeonato...) o viviéndolos como un mánager (Liga, Copa del Rey, si te clasificas llegas a Champions...). Y si no te gusta ninguno, puedes crear un torneo propio desde el completo editor y llamarlo como quieras.

TORNEOS

Hay 52 campeonatos, entre Copas, Ligas con sus correspondientes divisiones y competiciones europeas e intercontinental. Dentro de esta opción puedes inscribir a tantos colegas como equipos participen, y hacer una liga entre los miembros de tu familia.



Selecciona la competición que más te mole



Los goles son la salsa de todos los torneos


Tras una dura temporada, ¡el trofeo es nuestro!

COMPETICIONES

Los futboleros más exigentes tienen a su disposición la mayor lista de Ligas jamás vista en cualquier videojuego. Si buscas un equipo polaco, lo tienes; si quieres jugar un peculiar trofeo inglés (por ejemplo el Johnstrone´s Paint), también está. Y si echas de menos algún equipo (River Plate, AEK, Orlando Pirates...) echa un ojo en la opción "Resto del mundo" y saldrás más que satisfecho.

- **ALEMANIA**
  - Bundesliga ☐
  - 2. Bundesliga ☐
  - Copa de Alemania ☐
- **AUSTRALIA**
  - Hyundai A-League ☐
- **AUSTRIA**
  - Bundesliga Austriaca ☐
  - OFB Stiegl-Cup ☐
- **BÉLGICA**
  - Liga Belga ☐
  - Coupe de Belgique ☐
- **BRASIL**
  - Liga do Brasil ☐
  - Copa de Brasil ☐
- **REPÚBLICA DE COREA**
  - Liga República de Corea ☐
- **DINAMARCA**
  - Sas Ligaen ☐
  - DBU's Landspokal ☐
- **ESTADOS UNIDOS**
  - US Open Cup ☐
  - MLS Cup ☐
- **ESCOCIA**
  - SPL ☐
  - Copa de Escocia ☐
- **ESPAÑA**
  - Liga BBVA ☐
  - Liga Adelante ☐
  - Copa de S.M. el Rey ☐
- **FRANCIA**
  - Ligue 1 ☐
  - Ligue 2 ☐
  - Coupe de la Ligue ☐
  - Coupe Nationale ☐
- **HOLANDA**
  - Eredivisie ☐
  - Copa de Holanda ☐
- **INGLATERRA**
  - Barclay's Premier League ☐
  - Coca-Cola Championship ☐
  - Coca-Cola League 1 ☐
  - Coca-Cola League 2 ☐
  - F.A. Cup ☐
  - Trofeo Johnstrone's Paint ☐
  - Copa de la Liga Inglesa ☐
- **ITALIA**
  - Serie A ☐
  - Serie B ☐
  - Copa de Italia ☐
- **MEXICO**
  - Apertura Mexicana ☐
  - Clausura Mexicana ☐
- **NORUEGA**
  - Tippeligaen ☐
  - NM Sas Brathens Cup ☐
- **POLONIA**
  - Orange Ekstraklasa ☐
  - Copa de Polonia ☐
- **PORTUGAL**
  - Liga Portuguesa ☐
  - Copa de Portugal ☐
- **REP. DE IRLANDA**
  - Liga Fai Ercom ☐
- **REP. CHECA**
  - Liga Checa ☐
- **SUECIA**
  - Allsvenskan ☐
  - Copa de Suecia ☐
- **SUIZA**
  - Axpo Super League ☐
  - Copa de Suiza ☐
- **TURQUÍA**
  - Turkcell Süper Lig ☐
  - Copa Turca ☐

Marca en este cuadro las Ligas y torneos que consigas.

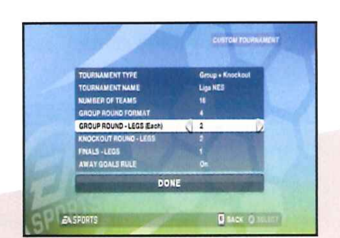
SELECCIONES NACIONALES

- Alemania
- Argentina
- Australia
- Austria
- Bélgica
- Brasil
- Bulgaria
- Camerún
- China
- Corea
- Croacia
- Dinamarca
- Ecuador
- Escocia
- Eslovenia
- España
- EE.UU.
- Finlandia
- Francia
- Grecia
- Holanda
- Hungría
- Inglaterra
- Irlanda del N.
- Italia
- México
- Nigeria
- Noruega
- Nueva Zelanda
- Paraguay
- Polonia
- Portugal
- Rep. Irlanda
- Rep. Checa
- Rumanía
- Rusia
- Sudáfrica
- Suecia
- Suiza
- Turquía
- Ucrania
- Uruguay

EDITOR DE TORNEOS

Además del impresionante número de competiciones ya determinadas, también tienes la posibilidad de crear nuevos torneos a tu antojo. Así pues, confeccionar tu propia Copa de Europa de selecciones o diseñar una Champions en la que participe tu querido Málaga será cosa hecha. El completo editor de torneos nos permite modificar los 8 parámetros clave de cualquier competición:

- Liga, eliminatoria o eliminatoria con liguilla previa.
- Pon nombre a la copa.
- Elige el número de equipos participantes.
- Selecciona el formato de grupos (letra o número).
- Ida y vuelta o sólo ida en la liguilla.
- Ida y vuelta o sólo ida en las eliminatorias.
- Número de partidos de la final.
- Valor doble de los goles fuera de casa.



ESCUELA DE FÚTBOL

ATAQUE

Diseñada para mejorar nuestro fútbol ofensivo. Practicas los movimientos de los jugadores y tiros a puerta vacía, con portero y defensas. Aprendes a rematar de cabeza y de volea, así como a realizar diferentes regates.



DEFENSA

Aprenderás a arrebatar el balón a los rivales. Te enseñarán a presionar al jugador que tiene el balón, a seleccionar a tu jugador más cercano y también a lanzarte al suelo. Ojo con las entradas agresivas, se sancionan.



BALÓN PARADO

En el fútbol de hoy es vital sacar provecho a este tipo de "jugadas de estrategia". Aprenderás a dominar los libres directos, penaltis y saques de córner y de banda. Si dominas estos lanzamientos, la victoria estará un poco más cerca.



PORTERO

A veces tendrás que sacar a tu portero de la "protección" del larguero para arrebatar la pelota al delantero. Aquí aprenderás cómo hacerlo y también los secretos para detener cualquier lanzamiento de penalti.



Tras realizar cada prueba, se desbloquean otros "contrarreloj". Son muy similares a los anteriores, pero claro, con un límite de tiempo para efectuarlos. Según lo rápidos que seamos en cada uno, obtendremos una puntuación representada por medallas de oro, plata y bronce.

DESAFÍOS

60 DESAFÍOS

¡El partido está empezado y hay que remontar cuatro goles! Esto puede pasar en alguno de los 60 desafíos de FIFA09. Están divididos en 'Fáciles' y 'Difíciles', cada uno con 30 retos en los que las variables son: los goles que haya marcado nuestro equipo, los que nos hayan marcado, el minuto de partido que estemos y el lugar donde se encuentre el balón.





EL EDITOR

También está la opción de crear tus propios desafíos alterando las variables a tu antojo. Además, admite multijugador para hasta cuatro simultáneos.



TÁCTICAS Y FORMACIONES

Aquí aprenderéis a colocar a los jugadores, definiréis el estilo de juego (atacante, defensivo), dispondréis su formación, el rol de cada jugador en el campo, asignaréis los marcajes... Pronto sabréis más que un entrenador de la Liga BBVA.

TÁCTICAS

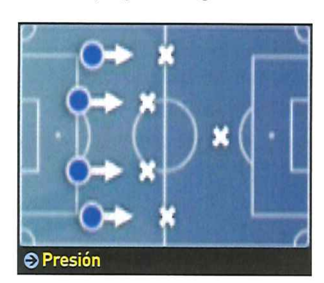
Hay 8 tácticas predefinidas, cuatro de ataque y otras tantas de defensa. Cada una está asignada a una dirección de la cruceta del mando. Además, podemos definir nuevas tácticas al milímetro, gracias al completísimo editor.

TÁCTICAS DEFENSIVAS

La mejor defensa es un buen ataque, así que no descuides tu zaga y elige un sistema para el juego de tu equipo. Esto es lo que hay:

• PRESIÓN

La defensa sale a "recibir" a los atacantes del otro equipo. Es un estilo de juego arriesgado.



Presión

• DEFENSA EN ZONA

Es una opción más tradicional. Los defensas se mantienen en su parcela y no siguen al hombre.



Defensa en zona

• FUERA DE JUEGO

La zaga se adelanta antes de que el rival reciba el balón. Es eficaz pero muy arriesgada.



Fuera de Juego

• DEFENSA EN LÍNEA

Centrales y laterales forman en paralelo y suben y bajan al mismo tiempo. Sin fisuras.



Defensa en línea

TÁCTICAS OFENSIVAS

No es lo mismo jugártela al contraataque que jugar al ataque. Elige el estilo de juego que más te guste y ¡muere en el campo con él!

• CONTRAATAQUE

Pasa rápido a los delanteros y pilla a la defensa desprevenida. ¿Tienes delanteros veloces?



Contraataque

• JUEGO LATERAL

Amarga al rival con centros desde la banda. Usa centrocampistas rápidos y delanteros matadores.



Juego Lateral

• ABRIR HUECOS

Los delanteros rivales se mueven entre líneas para intentar desajustar la defensa contraria.



Abrir huecos

• TODOS AL ÁREA

Vas perdiendo... Sube a tus defensas y centrocampistas al ataque, aunque acribillen tu portería.



Todos al área

TÁCTICAS PERSONALIZADAS

Si tienes alma de entrenador, aprovecharás a fondo esta opción. Podrás controlar y modificar hasta 11 parámetros que determinarán la forma de jugar de tu equipo. Si das con la combinación perfecta, no lo dudes y guárdatela o compártela con tus amigos en el modo online.

• ORGANIZAR

Velocidad: Elige ataques de forma lenta, equilibrada o rápida.
Pases: ¿Qué estilo prefieres: largos, cortos o que se alternen?
Posicionamiento: La opción "organizado" mantiene las líneas fijas; mientras que en "forma libre", tu equipo se moverá por todo el campo, despistando a los jugadores rivales.

• DEFENSA

Presión: Elige entre presionar la salida del balón, cerrar atrás o defender en el medio campo.
Agresividad: Defiende hombre por hombre o pon a 2 contra uno.
Anchura: Decide la forma de bascular de tu equipo.
Línea de defensas: Ordena a tu equipo cubrir a los rivales, o que intenten tirar el fuera de juego.

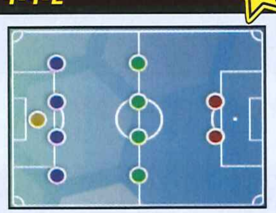
• CREACIÓN DE OPORTUNIDADES

Pases: Decide cómo pasar el balón: seguro, fácil o arriesgado.
Centros: Elige cuántos balones quieres colgar al área rival.
Tiros: ¿Prefieres tirar desde cualquier sitio o hacer que tus hombres busquen la mejor posición antes de lanzar?
Posicionamiento: Cómo se distribuyen tus jugadores cuando les toca atacar.

FORMACIONES

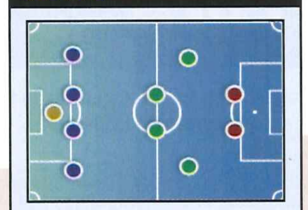
Contamos con multitud de opciones para colocar a nuestro equipo sobre el campo, que tendremos que modificar dependiendo de cómo queramos plantear el partido y del rival que tengamos enfrente. Puedes decantarte por alguna de éstas.

4-4-2



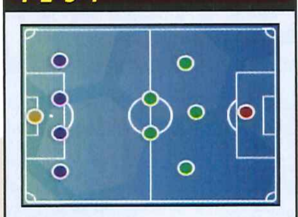
Es la formación más clásica. Permite ocupar todo el campo de manera equilibrada entre ataque y defensa. Es una de las más utilizadas.

4-2-2-2



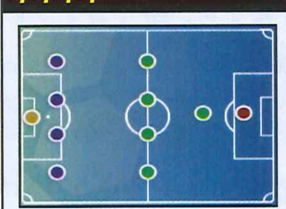
Similar a la anterior, pero con los centrocampistas laterales más adelantados. Los mediocentros tienen una función más defensiva.

4-2-3-1



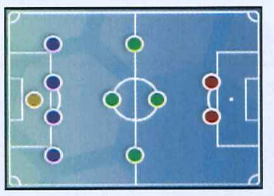
Los dos pivotes desarrollan el juego en el centro, asumiendo funciones defensivas. En realidad, quedan 4 jugadores para el ataque.

4-4-1-1



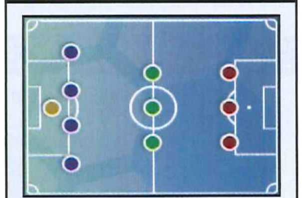
Un mediapunta y un delantero... muy solitarios. Esquema defensivo, con hasta 8 jugadores preparados para repeler el ataque.

4-1-2-1-2



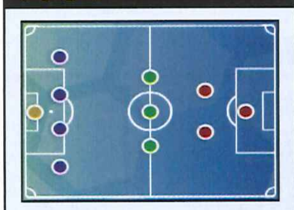
El centro del campo tiene forma de rombo. Mediocentro con estilo defensivo, y un mediapunta que ayuda a enlazar con los delanteros.

4-3-3



Una técnica muy ofensiva. Para darle equilibrio, los delanteros deben ser capaces de bascular hacia el centro del campo.

4-3-2-1



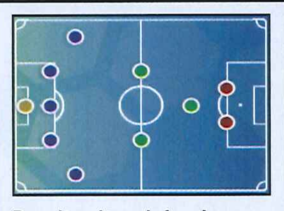
Pierde los centrocampistas laterales, pero se refuerza el centro del campo. Para equipos que no utilicen las bandas.

4-5-1



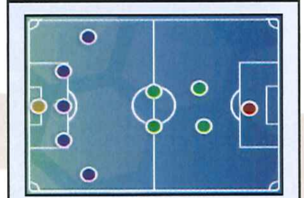
Es una formación para mantener el control del balón en el centro del campo. Estilo defensivo a tope, con un solo delantero.

5-2-1-2



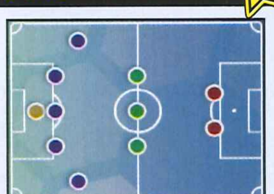
Resulta ultra-defensiva, con dos pivotes que ayudan a la defensa. Los laterales pueden subir para apoyar al centro del campo.

5-2-2-1



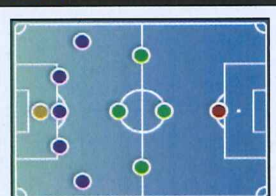
Como la anterior, pero con mayor apoyo en el centro del campo de los mediapuntas. Se mantiene el doble pivote defensivo.

5-3-2



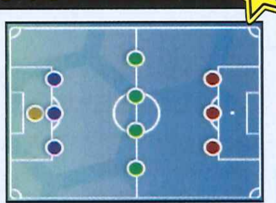
Defensiva pero equilibrada. Los laterales actúan como carrileros y se suman al ataque. El defensa central tiene función de líbero.

5-4-1



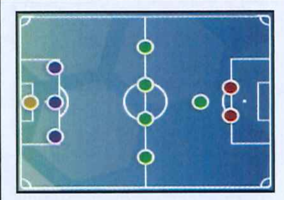
Similar al planteamiento anterior, pero con un solo delantero. El centro del campo cobra fuerza para apoyar a la defensa.

3-4-3



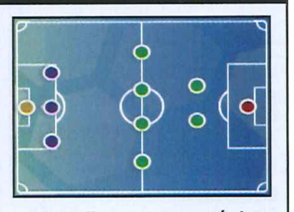
Formación superofensiva. Los extremos apoyan a los delanteros para "meter miedo" a los rivales. La defensa sufre más.

3-4-1-2



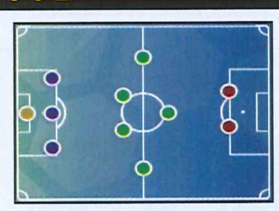
Cambia un tercer delantero por un mediapunta. Así, el peso del juego se lleva a cabo por el centro, olvidándonos de las bandas.

3-4-2-1



Dos mediapuntas y un único delantero. Continúa siendo muy ofensiva, pero el centro del campo recibe más apoyos que en la anterior.

3-5-2



Muy ofensiva pero con mayores opciones de control de juego en el centro del campo. Los de banda pueden ayudar a la defensa.

FIFA 09 para Nintendo DS

La versión DS incluye el mismo número de licencias que la de Wii (pág. 10) aunque presenta múltiples variaciones en modos de juegos y controles. Brilla sobre todo un online con actualizaciones de plantilla y rankings mundiales.

OPCIONES DE CONTROL

Tienes dos posibilidades diferentes de control. Se distinguen por la posición de las acciones de tiro y pase largo (con balón), y por el cambio de jugador, llamar al segundo defensa, la entrada fuerte y la presión (sin balón).

El control de FIFA09 DS se hace básicamente de la forma clásica: cruceta para mover a los jugadores y botones para ejecutar las acciones. Sin embargo, la cosa cambia en las jugadas a balón parado, donde sí usamos la táctil a tope.

En ataque, para lanzar penaltis y faltas tienes que presionar sobre el balón (según desde dónde lo toques irá más raso o alto) y dibujar su trayectoria; en los córner, el puntero se usa para mover a los rematadores en el área rival.

En defensa, puedes colocar la barrera y ordenar a los jugadores saltar o correr hacia el balón; y también controlas las manos del portero en los penaltis.

Durante el partido, toca sobre las tácticas ofensivas y defensivas cuando quieras, o cambia la mentalidad del equipo entre agresiva o conservadora.



CONTROL CLÁSICO

- **EN ATAQUE:** Pase en largo
- **EN DEFENSA:** Entrada fuerte

- **EN ATAQUE:** Mov. especiales.
- **EN DEFENSA:** (pulsado) Llama a un segundo defensa

- **EN ATAQUE:** Disparo
- **EN DEFENSA:** (pulsado) Presión

- **EN ATAQUE:** Pase al hueco
- **EN DEFENSA:** Saca al portero

- Sprint

- **L+A:** tiro ajustado/vaselina
- **L+B:** pared
- **L+Y:** centro anticipado/raso
- **L+X:** pase por alto en profundidad

CONTROL ARCADE

- **EN ATAQUE:** Disparo
- **EN DEFENSA:** (pulsado) Llama a un segundo defensa

- **EN ATAQUE:** Pase en corto
- **EN DEFENSA:** Presión

- **EN ATAQUE:** Mov. especiales
- **EN DEFENSA:** Cambio de jugador

- **EN ATAQUE:** Centro en largo
- **EN DEFENSA:** Entrada fuerte

- **EN ATAQUE:** Pase en profundidad
- **EN DEFENSA:** (pulsado) Saca al portero

- Sprint

- **L+A:** centro anticipado/raso
- **L+B:** pared
- **L+Y:** disparo ajustado/vaselina
- **L+X:** pase por alto en profundidad

MODOS DE JUEGO

El modo estrella de esta edición es 'Conviértete en Profesional', pero no faltarán el 'Mánager', torneos y partidos.

• PARTIDO RÁPIDO

Se trata de disputar un partido amistoso contra la CPU. Lo puedes hacer de la forma habitual (controlando a todo el equipo), o en modo 'Conviértete en Profesiona', en el que sólo te ocuparás de controlar a un jugador.

• MULTIJUGADOR

Comparte FIFA 09 con tus amigos gracias a un excelente modo multijugador que admite juego con una o varias tarjetas y conexión online. En el primer caso, puedes jugar partidos normales, de penaltis o de 'Conviértete en Profesional', todo para dos jugadores y sin limitaciones de equipos u opciones. Si todos tenéis el juego, podéis jugar hasta 4 a la vez. En el modo online podemos disputar partidos contra amigos, o contra rivales aleatorios igualados, e inscribir nuestras marcas en un ranking mundial.

• MÁNAGER

Aquí asumes las funciones de director deportivo y entrenador. Además, es posible jugar los partidos o simularlos. Si optas por lo segundo, puedes ver el resultado final o seguir lo que ocurra como si fuera una retransmisión a base de textos. Si ves que la cosa no va bien, puedes hacer cambios o entrar a jugar desde ese minuto. El objetivo es conseguir puntos de prestigio, en línea con lo que nos marque la directiva: el Madrid tiene que mantenerse arriba y el Málaga no pasar apuros. Además, puedes hacer traspasos con ojeadores, abordando a un jugador en concreto o fichando libres.

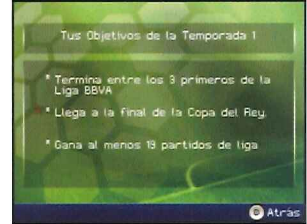
• TORNEO

Podemos disputar 20 copas con equipos predeterminados como la Copa del Rey, un campeonato mundial de selecciones y dos competiciones europeas.







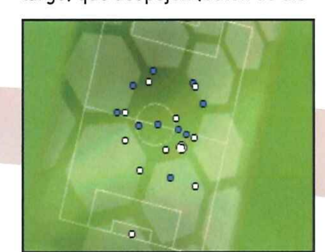


CONVIÉRTETE EN PROFESIONAL

En este espectacular modo seguimos la carrera de un solo jugador, que irá progresando en función de su actuación en los partidos. Puedes elegir un jugador de cualquier club o crearlo desde cero. Para ello dispones de 30 puntos que hay que repartir entre las 5 características principales (que ya parten de 50).

La cámara se centra sobre nuestra estrella mientras que la táctil nos ofrece todo el campo.

Si tu equipo tiene la posesión del balón, puedes pedir que te la pasen (botón de pase o de pase largo) que despejen (botón de disparo) o que te la pasen al desmarque (botón de pase en profundidad). Si tienes el balón en los pies o lo tiene el contrario, el control es igual que en los partidos normales. El resto de la temporada es tan completa como se ha visto en el modo 'mánager'.







MODO EDITOR

En este modo podemos desarrollar formaciones y editar nuestro propio equipo. Usando el puntero, editamos la formación al milímetro y también definimos las actitudes de ataque y defensa. El resultado puede adaptarse a cualquier modo de juego.

Al crear un nuevo club, podemos idear el nombre, elegir la equipación e incluso dibujar un escudo en la táctil. Los jugadores son ficticios, pero podemos cambiar tanto su aspecto como los atributos. Además, se incluye nuestro jugador de 'Conviértete en Profesional' y el equipo lo inscribimos en cualquier liga del mundo.






Wii
NUEVO
8v8
Partido Footii
LFP
Videojuego Oficial
AIG
adidas
EA SPORTS
FIFA 09
ALL-PLAY
FIFA
OFFICIAL LICENSED PRODUCT
© 2005 FIFA
3+
www.pegi.info
LICENSED BY
Nintendo
PAL